DR. DOOM'S™ REVENGE



SUPER-HERO HANDBOOK

CONTENTS

Introduction

The sinister Dr. Victor Von Doom, monarch of Latveria, has masterminded and executed the theft of a U.S. nuclear missile. Doom plans to launch the warhead at New York City if the United States does not surrender and becomes a colony of Latveria. The president and his cabinet, realising the imminent catastrophe ahead, call upon the aid of Captain America and The Amazing Spider-Man to thwart Doom's twisted plot of revenge. Spidey and Cap set out for Latveria to stop the launch of the warhead and apprehend the evil Dr. Doom.

Only the most skilled and powerful Super-Heroes could survive such a test. Doom has recruited some of the mightiest and most dangerous Super-Villains of all time to guard the castle complex. Batroc, Machete, Rattan, Boomerang, Oddball, Grey Gargoyle, Eduardo Lobo, Electro and Rhino have all become pawns in Doom's immoral scheme. Upon arriving at the castle complex, Spidey sets out to stop the launch of the missile while Cap plans to battle and apprehend Dr. Doom.

YOU must become a Super-Hero and assume the identities of both Spider-Man and Captain America as they face the treacherous villains, hidden traps and deadly obstacles contained in Dr. Doom's mysterious fortress.

You'll need fast reflexes and quick decision-making skills to succeed on your journey. In the numerous arcade-style challenges contained within the on-screen comicbook pages, you control the destiny of Spidey and Cap and the fate of New York City.

Can you thwart the launch of the missile and save New York City from destruction? Can you seize Dr. Doom and banish him forever to a life of imprisonment? Can you display the skill and character needed to become a true Super-Hero? Prepare to find out in;

SPIDER-MAN and CAPTAIN AMERICA in
DR. DOOM'S REVENGE!

Getting Started

Before you can embark on your journey to seize the sinister Dr. Doom and save New York City, you must follow the specifc loading sequence for your computer shown over the next few pages. When the game has loaded, a series of options are displayed from which you must select the difficulty level of the game (Beginner, Hero or Super-Hero). In addition, a series of questions will be asked about the Key Characters in the game, so you will need to read the biographies which appear later in the manual. Once all the questions have been answered correctly you will proceed to the game play.

NB. For IBM PC versions you will be asked to make additional choices regarding your joystick, what video mode you wish to use and what detail level you wish to play in.

Commodore 64/128

System Requirements:

• Commodore 64/128 • Disk Drive or Cassette unit • Joystick

Loading The Game:

Disk: Place Disk A in disk drive and type, LOAD "*",8,1.

Cassette: Place tape in cassette unit and ensure that it is rewound. Press SHIFT and RUN/STOP at the same time, then press PLAY on the cassette unit.

After a short delay the title screen will appear. As this is a multi-load game, do not remove the disk or cassette and follow the on-screen prompts.

Spectrum 48K/+2/+3

System Requirements:

• Spectrum 48K, +2 or +3 • Joystick or Keyboard • Cassette unit

Loading The Game:

Place tape in cassette unit and ensure that it is rewound. Type LOAD "Doom" and press PLAY on your cassette recorder. If you are using an external cassette recorder ensure the TONE and VOLUME controls are set to the correct level. When the game has loaded, ensure you press STOP on the cassette recorder.

If you are using a joystick, press fire when requested, otherwise you must define the keys you wish to use. As this is a multi-load game, do not remove the cassette and follow the on-screen prompts.

Getting Started

Amstrad 464/664/6128

System Requirements:
• Amstrad 464, 664 or 6128 • Joystick or keyboard

Loading The Game:

Disk:	Place the game disk into your drive and type RUN "DOOM"
Cassette:	Place tape in cassette unit and ensure that it is rewound. Type RUN "DOOM" and press PLAY on your cassette recorder. When the game has loaded, ensure you press STOP on the cassette recorder.

If you are using a joystick, press fire when requested, otherwise you must define the keys you wish to use. As this is a multi-load game, do not remove the cassette and follow the on-screen prompts.

Commodore Amiga

System Requirements:
• Amiga 500, 1000 or 2000 • Joystick

Loading The Game:
Make sure the computer is turned off. Place disk A into Drive DF0:. If you have an external disk drive fitted, this will allow you to run Disk B from the external drive.

Turn on the computer, and after a short delay the title screen will appear. Follow the on-screen prompts.

Atari ST

System Requirements:
• 520 ST or above • Joystick

Loading The Game:
Make sure the computer is turned off. Place disk A into the first disk drive and switch on the computer. When the folder appears on the desktop, double click the file **Marvel.prg**. After a short delay the title screen will appear. Follow the on-screen prompts.

Getting Started

IBM PC and Compatibles

System Requirements:
• IBM PC/XT/AT/PS2, Tandy 1000-2000 or Compatible with 512K • MS DOS 2.1 or Greater • CGA (4 colour), EGA (16 colour), or Tandy (16 colour)

Optional:
• Joystick
• Ad Lib Music Card
• Hearsay 1000 Speech Board

Loading The Game:
Place Disk A into Drive A and type MARVEL. In a few seconds the game will load.

Hard Disk Installation:
Create a new directory on your hard disk and copy all of the files from all the game disks into that directory. Make this new directory the current directory and type MARVEL.

Detail Options:
High details will add background animation to some of the scenes in the game. However, on slower machines, this will decrease the speed of the game. If you find this to be the case on your computer, run the game with low detail. This will eliminate the background and allow the game to run at full speed.

Saving the Game

This option works only with Commodore 64/128, Commodore Amiga, Atari ST and IBM PC and Compatible versions. At any comic book panel screen, type "B" (for Bookmark) to save your current position in the game. You will be given a series of eight alpha-numeric characters. Write these down as they will be used when restoring the game.

Restoring The Game

This option works only with Commodore 64/128, Commodore Amiga, Atari ST and IBM PC and Compatible versions. At any comic book panel screen, type "R" to restore the game. You will be asked to enter the characters you wrote down when you saved the game. Game play will resume where you left off.

Combat Moves

Spidey and Cap's Combat Moves

Spider-Man and Captain America's combat moves are different and unique. Combat moves are determined by the distance your Super-Heros are from their opponent or obstacle. Movement forward and backward, as well as the jump and duck moves, remain constant no matter what distance Spidey and Cap are from their foe or hazard. These distances are;

A) Close to an opponent or obstacle
B) Mid-distance from an opponent or obstacle
C) Far-distance from opponent or obstacle

Below you can see the different combat moves of Spidey and Cap and how they relate to distance. The Joystick Controls section of this manual show how to obtain each move.

Captain America

From all distances:
- Walk Left
- Walk Right
- Vertical Leap
- Duck
- Forward Leap
- Backward Somersault
- Turn Around/Change Direction

Close distance from opponent:
- High Attack: Mighty Shield Punch to the head
- Midsection Attack: Mighty Shield Punch to the body
- Low Attack: The Commando Low Kick

Mid-distance from opponent:
- High Attack: Star-Spangled Leaping Kick
- Midsection Attack: The Corporal K.O. Wallop
- Low Attack: Power-Packed Low Shield Toss

Far distance from opponent:
- High Attack: Destructive Mighty Shield Hurl
- Midsection Attack: Destructive Mighty Shield Hurl
- Low Attack: Power-Packed Low Shield Toss

Combat Moves

Spider-Man

From all distances;
- Walk Left
- Walk Right
- Vertical Leap
- Duck
- Backward "Spidey" Flip
- Forward "Spidey" Flip
- Turn Around/Change Direction

Close distance from opponent:
- High Attack: Jaw-crusher Blow
- Midsection Attack: Rib-breaker strike
- Low Attack: Crippling Low Kick

Mid-distance from opponent:
- High Attack: Black Widow Tomahawk Kick
- Midsection Attack: Lunging "Spidey" Kick
- Low Attack: Whirling Low Web Shot

Far distance from opponent:
- High Attack: Dynamic High Web Shot
- Midsection Attack: Dynamic High Web Shot
- Low Attack: Whirling Low Web Shot

Opponents and Obstacles

Each Super-Villain has his own unique combat moves, you must defend against these attacks:

Batroc	Leaping Jump Side Kick
Boomerang	Detonating "Shattering"Heave
Dr. Doom	Optical Laser Blasters
Electro	Electrifying Lightning Bolt Hurl
Robotic Gorilla	Atomic Piledriver
Grey Gargoyle	Stone Casting Right Hand....Beware!
Hobgoblin	Exploding Pumpkin Bomb Toss
Machete	Slashing Saw Blade Pitch
Eduardo Lobo	Severing Claw Thrust
Oddball	Plunging Acrobatic Grenade Drop
Rattan	"Noggin Knocker" Stick Bash
Rhino	The Impaling Freight Train Thrust

Super-Hero Controls

Commodore 64/128, Spectrum 48K/+2/+3
Amstrad 464/664/6128 & IBM PC

MOVE	JOYSTICK POSITION
Jump Up	Up
Duck*	Down
Walk Left	Left
Walk Right	Right
Leap/Flip Left**	Upper Left Corner
Leap/Flip Right**	Upper Right Corner
Turn Around	Bottom Corners
High Attacks	Button + Upper Positions
Midsection Attacks	Button + Left or Right
Low Attacks	Button + Bottom Positions

* The character will continue to duck until you push the joystick up.
** When Spider-Man performs a Forward Flip, pushing the joystick UP will make him cling to the wall. He will remain there until you pull the joystick DOWN.

IBM PC Keyboard

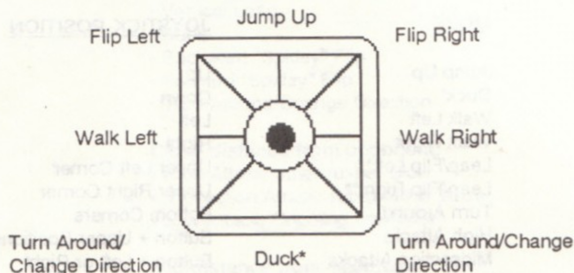
The keyboard interface is designed to emulate a joystick. The keyboard works exactly as if the keys on the numeric keypad were the 8 positions on the joystick, and the CTRL key (Control key) were the fire button.

MOVE	KEYPAD
Walk Right	6
Walk Left	4
Leap/Flip Right	9
Leap/Flip Left	7
Jump Up	8
Duck	2
High Attack	CTRL 9 or CTRL 7
Mid-section Attack	CTRL 6 or CTRL 4
Low Attack	CTRL 3 or CTRL 1
Pause Game	P
Toggle Sound ON/OFF	S
Quit The Game	ESCAPE

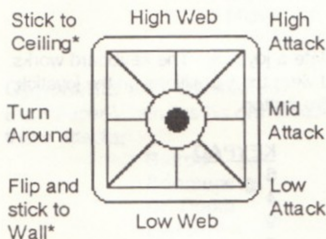
Super-Hero Controls

Amiga/Atari ST

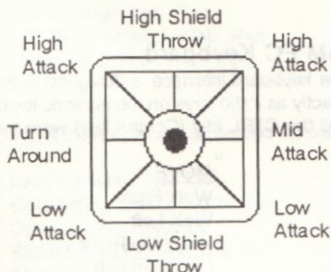
Common Joystick Moves (Without Button Pressed)



Spider-Man's Combat Moves (With Button Pressed)



Capt.America's Combat Moves (With Button Pressed)



** The character will remain in this position until you re-centre the joystick.*

P - Pause

S - Game Sound ON/OFF

Super-Hero Challenge Moves (Without Button Pressed)

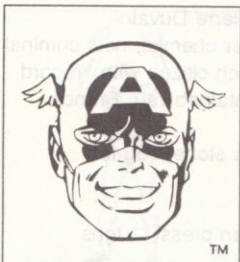
UP	Flip	LEFT	Run Slower
DOWN	Somersault	RIGHT	Run Faster

Spider-Man



Real Name: Peter Parker
Occupation: Freelance photographer
Legal Status: U.S. citizen, no record
Place of Birth: New York City
Height: 5' 10"
Weight: 165 lbs
Eyes: Hazel
Hair: Brown
Strength Level: Can lift 10 tons
Weapons: Web shooters worn on wrists

Captain America



Real Name: Steve Rogers
Occupation: Freelance artist, crimefighter
Legal Status: U.S. citizen, no record
Place of Birth: New York City
Height: 6' 3"
Weight: 240 lbs
Eyes: Blue
Hair: Blond
Strength Level: Can press over 600lbs
Weapons: Indestructable adamantium shield

Dr. Doom



Real Name: Victor Von Doom
Occupation: Monarch
Legal Status: King of Latveria
Place of Birth: Gypsy Camp, Doomstadt
Height: 6' 2" (with armour 6' 7")
Weight: 225 lbs (with armour 415 lbs)
Eyes: Brown
Hair: Brown
Strength Level: Can lift approx 2 tons
Weapons: Nuclear powered suit of armour

Biographies

Eduardo Lobo



Real Name: Eduardo Lobo
Occupation: Professional criminal
Legal Status: Mexican citizen, no record
Place of Birth: Unidentified area in Mexico
Height: 6' 2"
Weight: 200 lbs
Eyes: Brown (as werewolf, red)
Hair: Black (as werewolf, grey)
Strength Level: Can press ten tons
Weapons: Razor sharp claws

Grey Gargoyle



Real Name: Paul Pierre Duval
Occupation: Former chemist, now criminal
Legal Status: French citizen with record
Place of Birth: Fontainebleau, France
Height: 5' 11"
Weight: 175 lbs (as stone, 750 lbs)
Eyes: Blue
Hair: Brown
Strength Level: Can press 11 tons

Machete



Real Name: Ferdinand Lopez
Occupation: Revolutionary, now Mercenary
Legal Status: Citizen of San Diablo
Place of Birth: San Diablo
Height: 6' 2"
Weight: 200 lbs
Eyes: Blue
Hair: Black
Strength Level: That of an athlete
Weapons: Two three foot machetes & saws

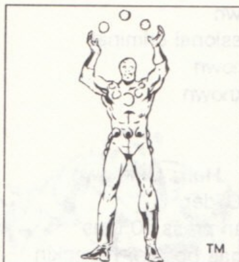
Biographies

Boomerang



Real Name: Fred Myers
Occupation: Baseball pitcher, now assassin
Legal Status: Nat. U.S. citizen with a record
Place of Birth: Alice Springs, N. Australia
Height: 5' 11"
Weight: 175 lbs
Eyes: Brown
Hair: Brown
Strength Level: That of a normal fit man
Weapons: Boomerangs rigged with special gimmicks

Oddball



Real Name: Elton Healey
Occupation: Prof. juggler now a criminal
Legal Status: U.S. citizen with a record
Place of Birth: Reno, Nevada
Height: 5' 11"
Weight: 195 lbs
Eyes: Green
Hair: Black
Strength Level: That of an athlete
Weapons: Exploding balls, fire balls and ice balls

Rattan



Real Name: Bud Cable
Occupation: CIA agent, now a mercenary
Legal Status: U.S. citizen with a record
Place of Birth: Mt Pleasant, Pennsylvannia
Height: 6'
Weight: 195 lbs
Eyes: Brown
Hair: Black
Strength Level: That of a normal fit man
Weapons: Escrima (oriental fighting sticks)

Biographies

Electro



Real Name: Maxwell Dillon
Occupation: Former lineman for Con Ed
Legal Status: U.S. citizen with a record.
Place of Birth: Endicott, New York
Height: 5' 11"
Weight: 165 lbs
Eyes: Blue
Hair: Red-Brown
Strength Level: That of a normal fit man
Weapons: Lightning bolts from his fingers

Hobgoblin



Real Name: Unknown
Occupation: Professional criminal
Legal Status: Unknown
Place of Birth: Unknown
Height: Unknown
Weight: Unknown
Eyes: Unknown **Hair:** Unknown
Transport: Goblin Glider
Strength Level: Can press 10 tons
Weapons: Smoke/gas bombs, Pumpkin Bombs, Goblin Grenades

Rhino



Real Name: Unknown
Occupation: Professional criminal
Legal Status: U.S. citizen with a record
Place of Birth: Unknown
Height: 6' 5"
Weight: 710 lbs
Eyes: Black
Hair: Brown
Strength Level: Can press 80 tons
Weapons: Artificial rhino-skin uniform

Batroc



Real Name: Georges Batroc
Occupation: Mercenary
Legal Status: French citizen with a record
Place of Birth: Marseilles, France
Height: 6'
Weight: 225 lbs
Eyes: Brown
Hair: Black
Strength Level: That of an athlete
Weapons: None





Dr. Fatalis

Le sinistre Dr Fatalis, monarque de Latveria, a organisé et mis à exécution le vol d'un missile nucléaire Américain, qu'il a prévu de lancer sur New York si les Etats-Unis ne se rendaient pas en devenant une colonie de Latveria. Le Président et son ministère réalisant que cette catastrophe serait fatale, appelèrent le Capitaine América et l'étonnant Spiderman à la rescousse pour déjouer le complot du Dr Fatalis.

Seule les plus habiles et les plus puissants des super-héroes pourront survivre à un tel test! Le Dr Fatalis a recruté quelques uns des meilleurs et très dangereux truands de tout temps pour protéger son domaine. Batroc, Machette, Rattan, Boomerang, Oddball, Grey Gargoyle, Eduardo Lobo, Electro et Rhino sont tous devenus des pions dans l'ignoble machination du Dr Fatalis.

Spidey et le Capitaine América se mirent en route pour Latveria afin de stopper le lancement de l'ogive et capturer l'infâme Dr Fatalis. Après être arrivés au chateau, Spidey s'occupa de stopper le lancement du missile pendant que le Capitaine América pourchassa le Dr Fatalis. Vous devez devenir un super-héro et assumer les indentités de Spidey et du Capitaine América à la fois, lorqu'ils affrontent leur ennemis, pièges-cachés et obstacles mortels situés dans la mystérieuse forteresse du Dr Fatalis.

De rapides réflexes et une grande adresse vous seronts nécessaires pour réussir votre mission et pour relever les nombreux défis! N'oubliez pas que vous détenez le sort de New York entre vos mains..

Parviendrez-vous à détourner le lancement du missile et sauver New-York de sa destruction? Parviendrez vous à faire preuve d'habileté et aurez vous le caractère à devenir un réel super-héro?

Préparez-vous alors à découvrir Spider-Man et le Capitaine América dans...

"La Revanche du Dr Fatalis"!!

Avant de vous lancer à la poursuite du sinistre Dr Fatalis pour sauver New-York, il vous faudra suivre les instructions de chargement spécifiques à votre ordinateur décrites ci-après. Lorsque le jeu sera chargé, une série d'options vous seront proposées, et vous devrez choisir le niveau de difficulté que vous désirerez avoir pendant le jeu (débutant, héros ou super-héros). De plus, une série de questions vous sera posée sur les personnages clef du jeu. Vous devrez alors lire attentivement leur biographie un peu plus loin dans le présent manuel. Une fois que vous aurez répondu convenablement à ces questions, vous pourrez alors jouer.

N.B. : Pour IBM PC, il vous sera demandé divers renseignements concernant votre joystick, le mode vidéo utilisé et le niveau de détails voulus.

COMMODORE 64/128

Matériel nécessaire:

• C64/128 • 1 lecteur de disquette ou de cassette • 1 joystick

Instructions de chargement:

Disquette: Placez la disquette A dans le lecteur, et tapez: LOAD "*",8,1

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur, et assurez vous quelle est bien rembobinée. Appuyer sur SHIFT et RUN/STOP en même temps, et appuyez ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassette.

Après un court instant, l'écran de présentation apparaîtra. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la disquette ou la cassette pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

SPECTRUM 48K/+2/+3

Matériel nécessaire:

• Spectrum 48K, +2 ou +3 • 1 joystick ou le clavier • 1 lecteur de cassette

Instructions de chargement:

Placez la cassette dans le lecteur, et vérifiez qu'elle est bien rembobinée. Tapez LOAD "DOOM" et appuyez sur la touche PLAY du lecteur. Si vous utilisez un lecteur de cassette externe, assurez vous que le niveau du volume soit correct. Lorsque le jeu est chargé, appuyez sur la touche STOP du lecteur de cassette.

Installation

Si vous utilisez un joystick, pressez le "bouton de feu", ou sinon vous devrez définir les touches que vous désirerez utiliser pour jouer. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la cassette du lecteur pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

AMSTRAD 464/664/6128

Matériel nécessaire:

• Amstrad 464/664/6128 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:

Disquette: Placez la disquette dans le lecteur, et tapez: RUN"DOOM"

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur, et vérifiez qu'elle est bien rembobinée. Tapez RUN "DOOM" et appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Lorsque le jeu est chargé, appuyez sur la touche STOP de votre lecteur.

Si vous utilisez un joystick, pressez le "bouton de feu", ou sinon vous devrez définir les touches que vous désirerez utiliser pour jouer. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la cassette du lecteur pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

COMMODORE AMIGA

Matériel nécessaire:

• Amiga 500, 1000 ou 2000 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:

Assurez-vous que l'ordinateur soit bien éteint. Insérez la disquette A dans le lecteur DF0. Si vous possédez un lecteur externe, cela vous permettra d'utiliser la disquette B dans le lecteur externe. Après un court instant, la page de présentation apparaîtra. Suivez alors les instructions qui apparaîtront au fur et à mesure à l'écran.

ATARI ST

Matériel nécessaire:

• Atari 520 ST, 1040 ST, MEGA ST2 ou MEGA ST4 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:
Assurez-vous que l'ordinateur soit bien éteint. Placez la disquette dans le lecteur, puis allumez votre ordinateur. Quelques instants après, apparait le bureau. Double-cliquez sur l'icône **MARVEL.PRG**. Après un court instant, la page de présentation apparaîtra. Suivez alors les instructions qui apparaîtront au fur et à mesure à l'écran.

IBM PC et COMPATIBLES

Matériel nécessaire:
• IBM PC/XT/AT/PS2, TANDY 1000-2000 ou Compatible • MS-DOS 2.1 ou supérieur • 512 Ko de mémoire minimum • Une carte graphique CGA (4 couleurs), EGA (16 couleurs) ou TANDY (16 couleurs)

En Option: Un joystick • Une carte sonore AD-LIB • Hearsay 1000

Instructions de chargement:
Insérez la disquette A dans le lecteur A, et tapez MARVEL suivi de RETURN. Le jeu se chargera en quelques instants.

Installation sur disque dur:
Créez un nouveau directory sur votre disque dur, et copiez tous les fichiers de la disquette à l'intérieur de ce directory. Rentrez dans ce nouveau directory et tapez MARVEL.

Option détails:
Des détails précis peuvent être ajoutés à l'animation d'arrière plan dans quelques scènes du jeu. Cependant, sur un ordinateur peu rapide, cela risque de ralentir énormément la vitesse du jeu! Si cela se produit, nous vous conseillons d'enlever cette option afin d'accélérer la vitesse.

Sauvegarde Du Jeu

Cette option est uniquement disponible sur les CBM64/128, AMIGA, ATARI ST et IBM PC & COMPATIBLES.
A chaque page écran représentant la bande dessinée, vous pouvez taper B (ce qui indique que l'on pose un marque-page) pour sauver votre position dans la partie en cours. Vous devez nommer cette sauvegarde avec un nom de 8 caractères (Lettres ou chiffres).

Chargement D'une Partie Précédemment Sauvée

A chaque page écran représentant la bande dessinée, vous pouvez taper R pour relire une partie. Vous devez alors inscrire le même nom que celui que vous avez inscrit lors de la sauvegarde.

Mouvements de Combat

Les mouvements de combat de Spiderman et du Capitaine America sont différents. Ils sont déterminés par la distance des super-héros par rapport à leur ennemis ou obstacles, excepté pour les mouvements en arrière, en avant ainsi que les sauts et les esquives en se baissant. Ces distances sont:

A) Près de l'ennemi ou de l'obstacle
B) A mi-chemin de l'ennemi ou de l'obstacle
C) Loin de l'ennemi ou de l'obstacle

Ci-dessous vous trouverez les différentes possibilités de mouvement de combat de Spidey et du Capitaine America par rapport à la distance où ils se trouvent, et comment contrôler le joystick pour obtenir chaque mouvement.

Capitaine America:

A n'importe quelle distance:

- Marcher à gauche
- Marcher à droite
- Saut vertical
- Se baisser
- Saut avant
- Saut perilleux arrière
- Tourner autour/changer de direction

Près de l'ennemi:

- Attaque vers le haut : coup puissant du bouclier à la tête.
- Attaque au milieu: coup puissant du bouclier au corps.
- Attaque vers le bas: Coup de pied bas.

A mi-chemin de l'ennemi:

- Coup de pied étincelant en sautant
- Coup de poing violent provocant un K.O.
- Coup très puissant du bouclier vers le bas

Loin de l'ennemi:

- Lancé du bouclier destructeur vers le haut.
- Lancé du bouclier destructeur vers le milieu
- Coup de bouclier puissant vers le bas.

Mouvements de Combat

Spiderman:

A n'importe quelle distance:
- Marcher à gauche
- Marcher à droite
- Saut vertical
- Se baisser
- Flip arrière
- Flip avant
- Tourner autour/changer de direction

Près de l'ennemi:
- Coup broyant la mâchoire
- Coup brisant les côtes
- Coup de pied paralysant

A mi-chemin de l'ennemi:
- Coup de tomahawk de la veuve noire
- Coup de poing violent
- Tir de fil d'araignée tourbillonnant

Loin de l'ennemi:
- Tir des fils d'araignée vers le haut
- Tir des fils d'araignée vers le milieu
- Tir des fils d'araignée vers le bas

Ennemis et Obstacles

Chaque ennemi a ses propres mouvements de combat. Vous devrez vous défendre contre les attaques suivantes:

- BATROC: Coup de coté en sautant
- BOOMERANG: Jet explosif
- Dr FATALIS: Laser optique
- ELECTRO: Tir electro-luminescent
- LE ROBOT GORILLE: Marteau pilon atomique
- GREY GARBOYLE: Direct du droit en granit...attention
- HOBGOBLIN: Bombes-citrouille explosives
- MACHETTE: Violent lancé de lames de scie
- EDUARDO LOBO: Violent coup de griffe
- ODDBALL: Lancé acrobatique de grenades
- RATTAN: Attaque au fleuret
- RHINO: Puissant comme un train de marchandise

Controles des Super-Heros

Commodore 64/128, Spectrum 48K/+2/+3
Amstrad 464/664/6128 & IBM PC

MOUVEMENT	POSITION JOYSTICK
Sauter	En haut
Se baisser*	En bas
Marcher à gauche	Gauche
Marcher à droite	Droite
Saut/flip à gauche**	Au coin en haut à gauche
Saut/flip à droite**	Au coin en haut à droite
Tourner autour	Au coin en bas
Attaques vers le haut	En haut = bouton de feu
Attaques au milieu	A droite ou à gauche + bouton feu
Attaques vers le bas	En bas + bouton de feu

* Le personnage continuera à se baisser jusqu'à ce que vous poussiez le joystick vers le haut.
** En poussant le joystick vers le haut, lorsque Spidey effectue un flip avant, vous pourrez le faire s'agripper au mur. Il y restera jusqu'à ce que vous poussiez le joystick vers le bas.

Clavier IBM PC

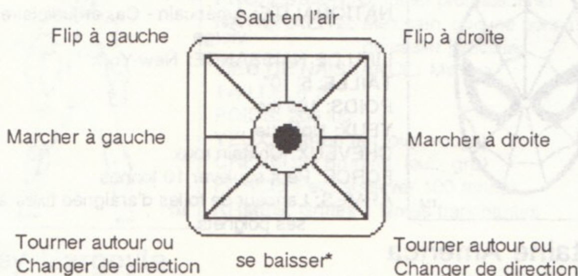
Le pavé numérique est destiné à remplacer le joystick. Les touches représentent les 8 positions du joystick, et la touche CTRL remplaceent le bouton de feu.

MOUVEMENT	TOUCHES
Sauter	8
Se baisser	2
Marcher à gauche	4
Marcher à droite	6
Saut/flip à gauche	7
Saut/flip à droite	9
Attaques vers le haut	CTRL 9 ou CTRL 7
Attaques au milieu	CTRL 8 ou CTRL 4
Attaques vers le bas	CTRL 3 ou CTRL 1
Pause	P
Abandonner la partie	ESCAPE
Touche pour couper ou remettre le son	S

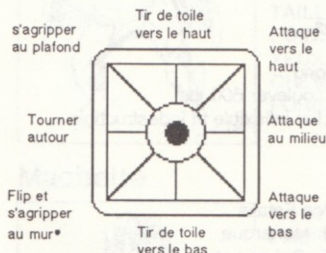
Controles des Super-Heros

Amiga/Atari ST

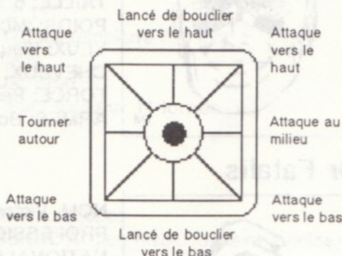
Position du joystick (sans appuyer sur le bouton de feu)



Mouvement de Combat SPIDERMAN
(en appuyant sur le bouton de feu)



Mouvement de Combat CAPITAINE AMERICA
(en appuyant sur le bouton de feu)



** Le personnage restera dans cette position jusqu'à ce que vous recentriez votre joystick*

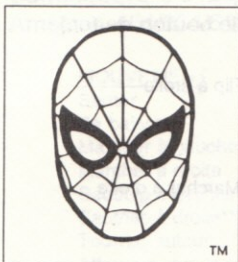
P - Pause S - Son

Déplacement du Super-Héros dans le challenge
(sans appuyer sur le bouton de feu)

EN HAUT	Flip	A GAUCHE	Plus lentement
EN BAS	Saut perilleux	A DROITE	Plus rapidement

Biographies

Spider-Man



NOM: Peter Parker
PROFESSION: Photographe indépendant
NATIONALITE: Américain - Casier judiciaire vierge
LIEU DE NAISSANCE: New-York
TAILLE: 5' 10"
POIDS: 165 lbs
YEUX: Noisette
CHEVEUX: Châtain roux
FORCE: Peut soulever 10 tonnes
ARMES: Lanceur de toiles d'araignée fixés à ses poignets.

Capitaine America



NOM: Steve Rogers
PROFESSION: Artiste indépendant - Justicier
NATIONALITE: Américain - Sans casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: New-York
TAILLE: 6' 3"
POIDS: 240 lbs
YEUX: Bleu
CHEVEUX: Blond
FORCE: Peut soulever 600 lbs
ARMES: Bouclier inflexible et indestructible

Dr Fatalis



NOM: Victor Von Fatalis
PROFESSION: Monarque
NATIONALITE: Roi de Latveria
LIEU DE NAISSANCE: Gypsy, camp en dehors de Doomstadt
TAILLE: 6' 2" (avec armure 6' 7")
POIDS: 225 lbs (avec armure 415 lbs)
YEUX: Marron
CHEVEUX: Marron
FORCE: Peut soulever environ 2 tonnes
ARMES: Armure à puissance nucléaire

Eduardo Lobo



NOM: Eduardo Lobo
PROFESSION: Criminel professionnel
NATIONALITE: Mexicain, aucune connaissance de casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Mexico
TAILLE: 6' 2"
POIDS: 200 lbs
YEUX: Marron (en loup, rouge)
CHEVEUX: Brun (en loup, gris)
FORCE: Peut soulever 100 tonnes
ARMES: Griffes à lames tranchantes

Grey Gargoyle



NOM: Paul Pierre Duval
PROFESSION: Ancien chimiste
NATIONALITE: Français avec un casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Fontainebleau / France
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 175 lbs (empierré 750 lbs)
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Brun
FORCE: Peut soulever 11 tonnes

Machette



NOM: Ferdinant Lopez
PROFESSION: Ancien révolutionnaire à présent mercenaire
NATIONALITE: Citoyen de San Diablo
LIEU DE NAISSANCE: San Diablo
TAILLE: 6' 2"
POIDS: 200 lbs
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un athlète de son age
ARMES: Lance des lames de scie et des couteaux

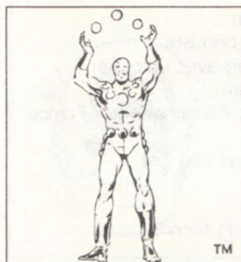
Biographies

Boomerang



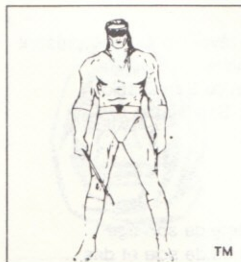
NOM: Fred Myers
PROFESSION: ex-lanceur au baseball
NATIONALITE: Nat. Américain avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Alice Springs, Australie
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 175 lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Châtain roux
FORCE: Celle d'un homme de son age
ARMES: Equipé de boomerangs et de divers gadgets

Oddball



NOM: Elton Healey
PROFESSION: Jongleur professionnel devenu criminel
NATIONALITE: Américain avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Reno, Nevada
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 195lbs
YEUX: Vert
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un athlète de son age
ARMES: Balles explosives, balles de feu et de glace

Rattan



NOM: Bud Cable
PROFESSION: Ancien agent de la C.I.A., à présent mercenaire
NATIONALITE: Américain avec casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Mt Pleasant, Pennsylv.
TAILLE: 6'
POIDS: 195 lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un homme fort de son age
ARMES: Escrime, combat oriental

Electro



NOM: Maxwell Dillan
PROFESSION: Ancien leader de Con Ed
NATIONALITE: Américain avec casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Endicott, New-York
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 165lbs
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Châtain roux
FORCE: Celle d'un homme de son age
ARMES: Boules de feu tourbillonnantes provenant du bout de ses doigts

Hobgoblin



NOM: Inconnu
PROFESSION: Criminel professionnel
NATIONALITE: inconnu
LIEU DE NAISSANCE: inconnu
TAILLE: inconnu
POIDS: inconnu
YEUX: inconnu **CHEVEUX:** inconnu
TRANSPORT: Goblin Glider
FORCE: Peut soulever 10 tonnes
ARMES: fumigènes, bombes à gaz, grenades, bombes en forme de citrouille

Rhino



NOM: inconnu
PROFESSION: Criminel professionnel
NATIONALITE: Américain avec casier
LIEU DE NAISSANCE: inconnu
TAILLE: 6' 5"
POIDS: 710lbs
YEUX: Noirs
CHEVEUX: Châtain roux
FORCE: Peut soulever 80 tonnes
ARMES: peau de rhinocéros artificielle indestructible

Batroc



NOM: George Batroc
PROFESSION: Mercenaire
NATIONALITE: Français avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Marseille / France
TAILLE: 6'
POIDS: 225lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Noir
FORCE: Celle d'un athlète de son age
ARMES: Aucune





Introduzione

Il sinistro Dr. Victor Von Doom, re di Latveria, ha progettato ed eseguito il furto di un missile nucleare americano. Doom ha deciso di lanciarlo su New York City, se gli Stati Uniti non si arrenderanno e diventeranno una colonia di Latveria. Il presidente ed i suoi consiglieri, rendendosi conto dell'imminente catastrofe, chiedono aiuto a Capitan America e all'incredibile Uomo Ragno per ostacolare la sete di vendetta di Doom.

Solo gli abili ed invincibili Super-Eroi potrebbero sopravvivere ad una tale prova. Doom ha reclutato alcuni dei più pericolosi Super-Cattivi di tutti i tempi per difendere il suo castello. Batroc, Machete, Eduardo Lobo, Electro e Rhino sono ormai diventate le pedine dello shema di Doom. Prima di arrivare al castello, l'Uomo Ragno decide di fermare il lancio del missile, mentre Capitan America cercherà di catturare il Dr. Doom.

TU devi diventare un Super-Eroe ed assumere l'identità dell'Uomo Ragno e di Capitan America per affrontare i perfidi Cattivi, le trappole nascoste e glim ostacoli mortali che troverai nella misteriosa fortezza del Dr. Doom.

Ti occorreranno riflessi pronti ed una grande abilità per poter continuare il tuo viaggio. Nelle numerose e difficili sfide tipo arcade contenute nel fumetto, sarai l'artefice del destino dell'Uomo Ragno e di Capitan America, nonchè di quello di New York City.

Sarai in grado di fermare il lancio del missile e salvare cosi New York City? E riuscirai a catturare il Dr. Doom e ad imprigionarlo per sempre?

Sarai in grado di mostrare la tua abilità ed il tuo carattere per diventare un vero Super-Eroe?

Preparati ad immedesimarti in:

L'UOMO RAGNO E CAPITAN AMERICA NELLA
RIVINCITA DEL DR. DOOM!

Incominciamo

Prima di imbarcarti nel nuovo viaggio per sconfiggere il sinistro Dr. Doom e salvare New York City, dovrai seguire attentamente le istruzioni per il caricamento sul tuo computer. Quando il gioco avrà caricato, ti verranno mostrate alcune opzioni dalle quali dovrai selezionare il livello di difficoltà del gioco (Principiante, Eroe o Super-Eroe). Inoltre, ti verranno fatte delle domande riguardanti i Personaggi Chiave del gioco, e perciò dovrai leggere le biografie che troverai più avanti nel manuale. Una volta che avrai risposto correttamente alle domande, potrai iniziare a giocare.

NB. Per la versione IBM PC dovrai fare delle ulteriori scelte riguardanti il joystick, che tipo di video desideri usare ed a che livello di dettaglio preferisci giocare.

Commodore 64/128

Sistema Richiesto:
* Commodore 64/128 • Drive o Cassetta • Joystick

Per caricare il gioco:

Disco: Metti il disco A nel drive e digita LOAD"*",8,1.

Cassetta: Metti la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Premi SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente e poi premi PLAY sul registratore.

Dopo qualche secondo apparirà il titolo sullo schermo. Essendo un gioco multi-load, non togliere il disco o la cassetta e segui le richieste sullo schermo.

Spectrum 48K/+2/+3

Sistema Richiesto:
* Spectrum 48K, +2 o +3 • Joystick o Tastiera • Registratore

Per caricare il gioco:
Metti la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Digita LOAD "Doom" e premi PLAY sul registratore. Se usi un registratore esterno assicurati che il TONO ed il VOLUME siano al giusto livello. Quando il gioco ha caricato, premi STOP sul registratore. Se stai usando il joystick, premi il pulsante di fuoco quando è richiesto, altrimenti devi determinare i tasti che desideri usare. Essendo un gioco multi-load, non togliere la cassetta e segui le richieste sullo schermo.

Incominciamo

Amstrad 464/664/6128

Sistema Richiesto:
• Amstrad 464, 664 o 6128 • Joystick o Tastiera

Per caricare il gioco:

Disco:	Metti il disco nel tuo drive e digita **RUN "DOOM"**
Cassetta:	Metti la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Digita RUN "DOOM" e premi PLAY sul registratore. Quando il gioco ha caricato, premi STOP sul registratore.

Se stai usando il joystick, premi il pulsante di fuoco quando richiesto, altrimenti devi determinare i tasti che desideri usare. Essendo un gioco multi-load, non togliere la cassetta e segui le richieste sullo schermo.

Commodore Amiga

Sistema Richiesto:
• Amiga 500, 1000 o 200 • Joystick

Per caricare il gioco:
Assicurati che il computer sia spento. Metti il disco A nel drive DF0. Se hai un drive esterno collegato, questo ti darà la possibilità di far funzionare il disco B da un drive esterno.

Accendi il computer, e dopo qualche secondo apparirà la schermata. Segui le richieste sullo schermo.

Atari ST

Sistema Richiesto:
• 520 ST o superiori • Joystick

Per caricare il gioco:
Assicurati che il computer sia spento. Metti il disco A nel primo drive ed accendi il computer. Quando apparirà il desktop, clicca due volte sul file **Marvel.prg.** Dopo qualche secondo apparirà la schermata. Segui le richieste sullo schermo.

Incominciamo

IBM PC e Compatibili

Sistema Richiesto:
• IBM PC/XT/AT/PS2, Tandy 1000-2000 o Compatibile con 512K. • MS DOS 2.1 o superiori • Schede Grafiche CGA(4 colori), EGA (16 colori), o Tandy (16 colori).

Optional:
• Joystick • Scheda Musicale Ad Lib • Hearsay 1000 Speech Board

Per caricare il gioco:
Metti il disco A nel drive A e digita MARVEL. Il gioco caricherà in pochi secondi.

Installazione su disco rigido:
Crea un nuovo indirizzario sul tuo disco rigido e copia tutti i file da tutti i dischi di gioco nell'indirizzario, fanne l'indirizzario corrente e digita MARVEL.

Opzioni Dettaglio:
Ulteriori dettagli aggiungeranno maggiore animazione ad alcune scene del gioco. Comunque, su computer più lenti, questo diminuirà la velocità del gioco. Se è il caso del vostro computer, giocate con minori dettagli. Questo eliminerà il retroscena e permetterà di giocare alla massima velocità.

Per salvare il gioco:

Questa opzione funziona solo su Commodore 64/128, Commodore Amiga, Atari ST e IBM PC e versioni compatibili.

Ad ogni fumetto, digita "B" (per Segnalibro) per salvare la posizione attuale. Ti sarà data una serie di otto caratteri alfa-numerici. Scriviteli poichè li dovrai usare per ripristinare il gioco.

Per ripristinare il gioco:
Questa opzione funziona solo su Commodore 64/128, Amiga, Atari ST ed IBM PC e compatibili.

Ad ogni fumetto, digita "R" per ripristinare il gioco. Ti sarà chiesto di introdurre i caratteri che avevi scritto per salvare il gioco che riprenderà da dove lo avevi lasciato.

Movimenti di Combattimento

Uomo Ragno e Capitan America

I movimenti di combattimento dell'Uomo Ragno e di Capitan America sono diversi ed unici. Essi dipendono dalla distanza in cui i due si trovano rispetto ad un ostacolo o ad un nemico. I movimenti in avanti e all'indietro, così come il salto ed i tuffi, rimangono costanti e non dipendono dalla distanza in cui i Super-Eroi si trovano dai pericoli. Queste distanze sono:

A) Vicino ad un ostacolo o al nemico
B) Distanza media da un ostacolo o dal nemico
C) Grande distanza da un ostacolo o dal nemico

Qui sotto potrai trovare diversi movimenti di combattimento sia di Capitan America che dell'Uomo Ragno e quanto essi siano legati alla distanza. La sezione dei controlli con il joystick di questo manuale mostra come ottenere ogni movimento.

Capitan America:

Da tutte le distanze:
- Cammina a sinistra
- Cammina a destra
- Salto verticale
- Tuffo
- Balzo in avanti
- Salto mortale all'indietro
- Gira attorno/Cambia direzione

Vicino al nemico:
- Attacco dall'alto: dai un pugno in testa
- Attacco medio: dai un potente pugno al corpo
- Attacco dal basso: dai un calcio

Distanza media dal nemico:
- Attacco dall'alto: dai un calcio saltando
- Attacco medio: K.O. corpo a corpo
- Attacco dal basso: lancio basso contro lo scudo

Grande distanza dal nemico:
- Attacco dall'alto: lancio distruttivo
- Attacco medio: lancio distruttivo
- attacco dal basso: lancio basso contro lo scudo

Movimenti di Combattimento

Uomo Ragno

Da tutte le distanze:
- Cammina a sinistra
- Cammina a destra
- Salto verticale
- Tuffo
- Colpo "Spidey" all'indietro
- Colpo "Spidey" in avanti
- Gira attorno/Cambia direzione

Vicino al nemico:
- Attacco dall'alto: pugno spacca-mascelle
- Attacco medio: gomitata
- Attacco dal basso: calcio obliquo basso

Distanza media dal nemico:
- Attacco dall'alto: Calcio a "tomahawk"
- Attacco medio: calcio "Spidey"
- Attacco dal basso: lancio di ragnatela con giravolta

Grande distanza dal nemico:
- Attacco dall'alto: lancio di ragnatela dinamico alto
- Attacco medio: lancio di ragnatela dinamico alto
- Attacco dal basso: lancio di ragnatela con giravolta

Nemici ed ostacoli

Ogni Super-Cattivo possiede il proprio stile di combattimento e ti dovrai difendere dai loro attacchi:

Batroc	Dà calci saltando
Boomerang	Lancia boomerang frantumatori
Dr. Doom	Pistola spara-laser
Electro	Scossa elettrizzante
Robotic Gorilla	Foratore atomico
Grey Gargoile	Mano di roccia... Fai attenzione
Hobgoblin	Bombe a forma di zucca
Machete	Lancia coltelli e scimitarre
Eduardo Lobo	Artigli super-taglienti
Oddball	Palle di fuoco acrobatiche
Rattan	Bastoni per lotta orientale
Rhino	Uniforme da rinoceronte

Controlli Super-Eroi

Commodore 64/128, Spectrum 48K/+2/+3
Amstrad 464/664/6128 e IBM PC

MOVIMENTI	POSIZIONE JOYSTICK
Salta in alto	Alto
Tuffo*	Basso
Cammina a sinistra	Sinistra
Cammina a destra	Destra
Salta/Colpisci a sinistra**	Angolo in alto a sinistra
Salta/Colpisci a destra**	Angolo in alto a destra
Gira attorno	Angoli in basso
Attacchi dall'alto	Pulsante + posizione alta
Attacchi medi	Pulsante + destra o sinistra
Attacchi dal basso	Pulsante + posizioni basse

* Il personaggio continuerà a tuffarsi fino a quando non spingerai il joystick in alto.
** Quando l'Uomo Ragno si impegna in un colpo in avanti, premendo il joystick verso l'alto, lo farai aderire e camminare sul muro. Vi rimarrà fino a quando non tirerai il joystick verso il basso.

IBM PC Tastiera

L'interfaccia della tastiera è progettata per sostituire il joystick. La tastiera lavora esattamente come se i tasti sul tastierino numerico fossero le 8 posizioni del joystick, e il tasto CTRL (tasto di controllo) fosse il pulsante di fuoco.

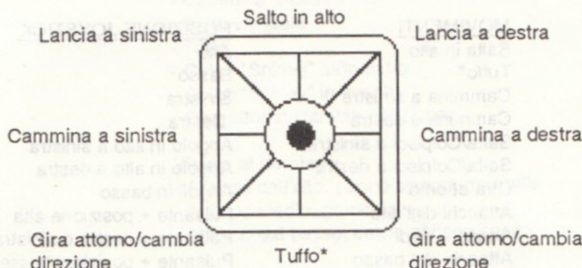
MOVIMENTI	TASTIERINO
Cammina a destra	6
Cammina a sinistra	4
Salta/colpisci a destra	9
Salta/Colpisci a sinistra	7
Salta in alto	8
Tuffo	2
Attacco dall'alto	CTRL 9 o CTRL 7
Attacco medio	CTRL 6 o CTRL 4
Attacco dal basso	CTRL 3 o CTRL 1
Pausa	p
Audio	S
Esci (Ferma)	ESCAPE

Controlli Super-Eroi

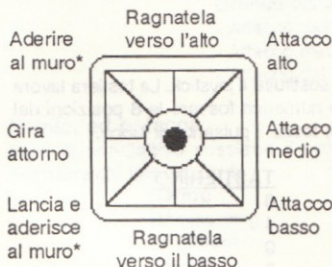
Amiga/Atari ST

Movimenti comuni del joystick

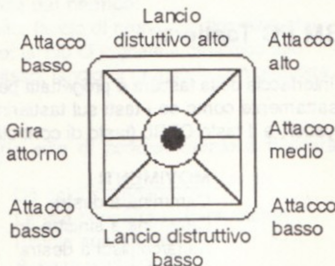
(senza premere il pulsante di fuoco)



Uomo Ragno
(Premendo il pulsante di fuoco)



Capitan America
(Premendo il pulsante di fuoco)



** Il personaggio rimarrà in questa posizione fino a quando non riporterai il joystick nella posizione iniziale*

P - Pausa

S -Audio ON/OFF

Movimenti di sfida dei Super-Eroi

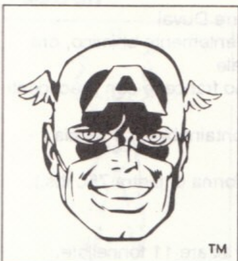
Su	Lancio	**Sinistra**	Corri più lentamente
Giu	Cappiola	**Destra**	Corri più velocemente

Uomo Ragno



Vero nome: Peter Parker
Professione: Fotografo e avventuriero
Stato Legale: Cittadino americano senza precedenti penali
Luogo di nascita: New York City
Altezza: 5' 10"
Peso: 165 lbs
Occhi: Castani
Capelli: Castani
Livello di forza: Può sollevare 10 tonnellate
Armi: Spara ragnatele dai polsi

Capitan America



Vero nome: Steve Rogers
Professione: Artista e nemico del crimine
Stato Legale: Cittadino americano, senza precedenti penali
Luogo di nascita: New York City
Altezza: 6' 3"
Peso: 240 lbs
Occhi: Blu
Capelli: Biondi
Livello di forza: Può sollevare fino a 600 lbs.
Armi: Scudo indistruttibile

Dr. Doom



Vero nome: Victor Von Doom
Professione: Monarca
Stato Legale: Re di Latveria
Luogo di nascita: Gypsy, fuori Doomstadt
Altezza: 6' 2" (con l'armatura 6' 7")
Peso: 225 lbs (con l'armatura 2 tonnellate)
Occhi: Castani
Capelli: Castani
Livello di forza: Può sollevare 2 tonnellate
Armi: Armatura con forza nucleare

Biografie

Eduardo Lobo



Vero nome: Eduardo Lobo
Professione: Criminale
Stato Legale: Cittadino messicano, precedenti penali sconosciuti.
Luogo di nascita: Messico
Altezza: 6' 2".
Peso: 200 lbs
Occhi: Castani (da lupo, rossi).
Capelli: Neri (da lupo, grigi).
Livello di forza: Può alzare 10 tonnellate.
Armi: Artigli super-taglienti

Grey Gargoyle



Vero nome: Paul Pierre Duval
Professione: Precedentemente chimico, ora criminale
Stato legale: Cittadino francese con precedenti penali.
Luogo di nascita: Fontainebleau, Francia.
Altezza: 5' 11"
Peso: 175 lbs. (sottoforma di pietra 750 lbs.).
Occhi: Blu
Capelli: Castani.
Livello di forza: Può alzare 11 tonnellate.

Machete



Vero nome: Ferdinand Lopez
Professione: Precedentemente rivoluzionario, ora mercenario.
Stato legale: Cittadino di San Diablo
Luogo di nascita: San Diablo
Altezza: 6' 2".
Peso:200 lbs
Occhi: Blu
Capelli: Neri
Livello di forza: Quello di un atleta.
Armi: Due grosse scimitarre, lame e vari coltelli

Boomerang



Vero nome: Fred Myers
Professione: Ex-giocatore di baseball
Stato legale: Cittadino americano naturalizzato,
Luogo di nascita: Alice Springs, Australia.
Altezza: 5' 11".
Peso: 175 lbs.
Occhi: Castani
Capelli: Castani
Livello di forza: Quello di un normale uomo in forma fisica.
Armi: Lancia speciali boomerang.

Oddball



Vero nome: Elton Healey
Professione: Giocoliere, ora criminale.
Stato legale: Cittadino americano con pre cedenti penali.
Luogo di nascita: Reno, Nevada
Altezza: 5' 11"
Peso: 195 lbs
Occhi: Verdi
Capelli: Neri
Livello di forza: Quello di un atleta.
Armi: Palle esplosive, palle di fuoco e palle di ghiaccio.

Rattan



Vero nome: Bud Cable
Professione: Precedentemente agente della CIA, ora é mercenario
Stato legale: Cittadino americano
Luogo di nascita: Mt Pleasant, Pennsylvannia
Altezza: 6'
Peso: 195 lbs
Occhi: Castani
Capelli: Neri
Livello di forza: Quello di un normale uomo in forma fisica.
Armi: Escrima (Arte di combattimento orientale)

Biografie

Electro



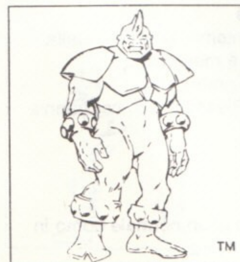
Vero nome: Maxwell Dillon
Professione: Precedentemente guardiafili per la Con Ed
Stato legale: Cittadino americano
Luogo di nascita: Endicott, New York.
Altezza: 5'11"
Peso: 165 lbs
Occhi: Blu
Capelli: Mogano
Livello di forza: Quello di un uomo in forma fisica.
Armi: Emette fulmini illuminati dalle dita.

Hobgoblin



Vero nome: Sconosciuto
Professione: Criminale
Stato legale: Sconosciuto
Luogo di nascita: Sconosciuto
Altezza: Sconosciuta
Peso: Sconosciuto
Occhi: Sconosciuti **Capelli:** Sconosciuti
Livello di forza: Puo sollevare 10 tonnellate
Trasporto: Goblin Glider
Armi: Bombe fumogene e gasogene, Granate-Goblin, pipistrelli, bombe a forma di zucca.

Rhino



Vero nome: Sconosciuto
Professione: Criminale
Stato legale: Cittadino americano
Luogo di nascita: Sconosciuto
Altezza: 6' 5"
Peso: 710 lbs
Occhi: Neri
Capelli: Castani
Livello di forza: Può sollevare 80 tonnellate
Armi: Indossa un'uniforme simile alla pelle di un rinoceronte che è praticamente indistruttibile.

Batroc



Vero nome: Georges Batroc
Professione: Mercenario
Stato legale: Cittadino francese con precedenti penali
Luogo di nascita: Marsilia, Francia
Altezza: 6'
Peso: 226 lbs
Occhi: Castani
Capelli: Neri
Livello di forza: Quello di un atleta
Armi: Nessuna





Dr. Doom's Revenge

Der finsterte Dr. Von Doom, Monarch von Latveria, hat den teuflischen Diebstahl einer U.S.-Atomrakte erdacht und durchgeführt. Doom will diese Rakete nun auf New York City abschießen, wenn die Vereinigten Staaten sich ihm nicht unterwerfen und eine Kolonie von Latveria werden. Der Prâsident und sein Kabinett erkennen die eminente Gefahr und erbitten die Hilfe von Captain America und dem erstaunlichen Spider-Man, um Dooms verrückten Plan zu durchkeuzen. Spider und Cap werden in Latveria abgesetzt, um den Start der Rakete zu verhindern und den üblen Dr. Doom zu ergreifen.

Nur die mächtigsten und kraftvollsten Superhelden können eine solche Aufgabe überleben. Doom hat eine Reihe der stärksten und gefährlichsten Superschurken aller Zeiten zum Schutz seines Schloßkomplexes rekrutiert. Batroc, Machete, Rattan, Boomerang, Oddball, Grey Gargoyle, Eduardo Lobo, Electro und Rhino wurden Partner in Dooms unmoralischem Plan. Nach der Ankunft im Schloßkomplex will Spider den Start der Rakete verhindern, während Cap plant, Dr. Doom zu bekämpfen und festzunehmen.

Du mußt ein Superheld werden, der die beiden Indentitäten von Spider-Man und Captain America annimmt, wenn sie den heimtückischen Schurken gegenüberstehen, sich an den gefährlichen Fallen in Dr. Dooms mysteriöser Festung vorbeikämpfen.

Du brauchst schnelle Reflexe und mußt blitzschnell Entscheidungen treffen, um Deiner Aufgabe gerecht zu werden. In den zahlreichen aktionsgeladenen Herausforderungen in erstklassigen comicartigen Bildern kontrollierst Du die Aktionen von Spider-Man und Captain America. Das Schicksal von New York City liegt in Deinen Händen.

Kannst Du den Start der Rakete verhindern und so New York City vor der Zerstörung bewahren? Kannst Dr. Doom ergreifen und ihn zu einem Leben hinter Gittern verurteilen? Kannst Du die Kraft und den Charakter eines Superhelden entwickeln?

Finde es heraus in

SPIDER-MAN und CAPTAIN AMERICA in
DR. DOOM'S REVENEGE

Bevor Du D. Doom festnehem und New York City retten kannst, mußt Du bestimmte Lade-Sequenzen mit Deinem Computer abarbeiten. Nach dem Ladevorgang wirst Du einige Optionen wählen können, wie die Einstellung des Schwierigkeitsgrades (Anfänger, Held oder Super-Held), Joystick-Bedienung und Graphik-Ausgabe. Anschließend werden Dir einige Fragen zu den Hauptfiguren gestellt, die mit den Biographien weiter hinten im Handbuch beantwortet werden können. Hast Du alle Fragen korrekt beantwortet, erscheint das Titelbild. Bemerkung: In der MS-DOS Version wirst Du einige zusätzliche Einstellungen vornehmen müssen, wie z.B. Wahl des Joysticks, welcher Video-Modus genutzt werden soll und in welchem Level Du spielen willst.

Commodore C64

Systemanforderungen:

• Commodore C64/128 Computer • Diskettenlaufwerk oder Datasette
• Joystick

Ladeanweisung:

Diskette: Lege Diskette A in das Laufwerk und gebe LOAD "*",8,1 ein.

Cassette: Lege die Cassette in die Datasette ein, und stelle sicher, daß die Cassette ganz an den Anfang zurückgespult ist. Drücke gleichzeitig die <SHIFT>- und die <RUN/STOP>-Tasten und danach die <PLAY>-Taste der Datasette.

Nach einer Weile wird das Titelbild erscheinen. Da während des Spieles nachgeladen wird, darf die Diskette bzw, die Cassette nicht aus dem Laufwerk herausgenommen werden. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sinclair Spectrum 48K/+2/+3

Systemanforderungen:

• Spectrum 48K, +2 oder +3 Computer • Joystick oder Tastatur
• Cassettenlaufwerk

Ladeanweisung:

Lege die Cassette in das Laufwerk ein, und stelle sicher, daß die Cassette ganz an den Anfang zurückgespult ist. Gebe LOAD "Doom" ein und drücke die <PLAY>-Taste des Cassettengerätes. Wenn Du ein externes Cassettengerät benutzt, stelle sicher, daß Ton und Lautstärke optimal eingestellt sind.

Der Start

Vergiß nicht, die <STOP>-Taste Deines Cassettengerätes zu drücken, wenn das Spiel geladen ist.

Drücke den Feuerknopt Deines Joysticks, wenn Du dazu aufgefordert wirst. Willst Du nicht mit einem Josytcik spielen, mußt Du die Tasten für die Kontrollen definieren. Da währen des Spieles nachgeladen wird, darf die Cassette nicht aus dem Laufwerk herausgenommen werden. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schneider CPC 464/664/6128

Systemanforderungen:

• Schneider CPC 464, 664 oder 6128 Computer • Joystick oder Tastatur
• Diskettenlaufwerk oder Daten-Recorder

Ladeanweisung:

Diskette: Lege die Spiel-Diskette in das Laufwerk und gebe RUN "DOOM" ein.

Cassette: Lege die Cassette in den Daten-Recorder ein und stelle sicher, daß die Cassette ganz an den Anfang zurückgespult ist. Gebe RUN "DOOM" ein und drücke danach die <PLAY>-Taste des Recorders. Wenn Du einen externen Daten-Recorder verwendest, stelle bitte sicher, daß Lautstärke und Ton optimal eingestellt sind.

Wenn Du mit einem Joystick spielen willst, drücke bitte bei der entsprechenden Aufforderung die Feuer-Taste. Ansonsten mußt Du die Tasten definieren, mit denen Du die Helden kontrollieren willst. Da während des Spiels nachgeladen wird, darf die Cassette nicht aus dem Laufwerk genommen werden. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Amiga

Systemanforderungen:

Amiga 500, 1000 oder 2000 Computer • Joystick

Ladeanweisung:

Schalte den Rechner ab. Lege die Diskette A in das Laufwerk DF0: und schalte den Rechner wieder ein. Bei der Amiga 1000 wird erst das Kickstart geladen und dann die Spiel-Diskette anstelle der Workbench eingelegt.

Der Start

Wenn Du ein zweites Laufwerk besitzt und Dein Rechner ausreichend Speicher hat, kann die Diskette B in das Laufwerk DF1: eingelegt werden. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Atari ST

Systemanforderungen:

• Atari 520ST Computer oder größer • Joystick

Ladeanweisung:

Schalte Deinen Rechner aus. Lege die Diskette A in das Laufwerk A: ein und schalte den Computer wieder an. Starte das Programm indem Du die Datei MARVEL.PRG im Directory doppelt anklickst. Nach einer Weile erscheint das Titelbild. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

MS-DOS (IBM PC und kompatible)

Systemanforderungen:

• IBM PC/XT/AT/PS2, Tandy 1000-2000 oder kompatiblen Computer mit 512KByte Hauptspeicher • PC- oder MS-DOS Version 2.1 oder höher
• CGA- (4 Farben), EGA-(16 Farben) oder Tandy-Graphikkarte

Optional:

• Joystick • Ad Lib Music Card • Hearsay 1000 Speech Board

Ladeanweisung:

Lege die Diskette A in Laufwerk A: und gib MARVEL ein. Das Spiel wird geladen und gestartet.

Installation auf Festplatte:

Erzeuge ein neues Subdirectory auf Deiner Festplatte und kopiere alle Dateien der Spieldisketten in dieses Directory. Mache das neue Directory zum aktuellen, und starte das Programm mit MARVEL.

Der Start

Die Detail Optionen:
Die Option High Detail zeigt zusätzliche Hintergrund-Details mit erweiterter Animation. Auf langsameren Maschinen bedeutet das jedoch eine erhebliche Verlangsamung des Spielablaufes. Wenn Du dieses Problem hast, benutze den geringen Detail-Modus. Der Hintergrund wird eleminiert, und das Spiel läuft mit voller Geschwindigkeit.

Sichern eines Spielstandes

Diese Option ist nur auf den Rechnern der Typen Commodore C64/128, Amiga, Atari ST und MS-DOS PC implementiert.

Drücke das <B> (für BOOKMARK = Lesezeichen) in jedem beliebigen Comic-Bild, um Deine Position im Spiel zu markieren. Ein acht Zeichen langes Wort wird ausgegeben, das Du Dir notieren solltest, da es das Paßwort ist, mit dem Du ab der markierten Stelle weiterspielen kannst.

Laden eines Spielstandes

Diese Option ist nur auf den Rechnern der Typen Commodore C64/128, Aniga, Atari ST und MS-DOS PC implementiert.

Drücke das <R> (für RESTART = Neustart) in jedem beliebigen Comic-Bild, um ab einer gesicherten Spielspoition weiterzukämpfen. Du wirst um das Paßwort gebeten, das Du erhalten hast, als Du den Zwischenstand abgespeichert hast.

Cap und Spider's Kampftechniken

Spider-Man und Captain America haben besondere und einzigartige Kampftechniken. Ihre Technik hängt von der Entfernung zum Gegner oder Gegenstand ab.

Die Abstände sind:

A) dicht bei einem Gegner oder Gegenstand
B) nahe bei einem Gegner oder Gegenstand
C) weit von einem Gegner oder Gegenstand entfernt

Einige Techniken sind unabhängig von der Entfernung zum Gegner oder Gegenstand. Die folgende Liste zeigt alle Kampftechniken.

Captain America

alle Entfernungen:
- Nach links gehen
- Nach rechts gehen
- Hochsprung
- Ducken
- Vorwärtssprung
- Salto rückwärts
- Drehung / Richtungsänderung

dicht bei einem Gegner:
- Hoher Angriff: Harter Schild-Schlag gegen den Kopf
- Halbhoher Angriff: Harter Schild-Schlag gegen den Körper
- Niedriger Angriff: Kommando-Tief Tritt

nahe bei einem Gegner:
- Hoher Angriff: Stern-Sprung-Tritt
- Halbhoher Angriff: Corporal K.O. Lungen-Tritt
- Niedriger Angriff: Niedriger Power-Schild-Wurf

weit von einem Gegner:
- Hoher Angriff: Destruktive Schild-Schleuder
- Halbhoher Angriff: Destruktive Schild-Schleuder
- Niedriger Angriff: Niedriger Power-Schild-Wurf

Kampftechniken

Spider Man

alle Entfernungen:
- Nach links gehen
- Nach rechts gehen
- Hochsprung
- Ducken
- Spider-Flip rückwärts
- Spider-Flip vorwärts
- Drehung / Richtungsänderung

dicht bei einem Gegner:
- Hoher Angriff: Kieferknacker
- Halbhoher Angriff: Rippenbrecher
- Niedriger Angriff: Niedriger Knochen-Tritt

nahe bei einem Gegner:
- Hoher Angriff:Schwarze-Witwen Tomahawk-Tritt
- Halbhoher Angriff: Spider Lungen-Tritt
- Niedriger Angriff: Wirbelnder Spinnweb-Tiefschuß

weit von einem Gegner:
- Hoher Angriff: Dynamischer Spinnweb-Hochschuß
- Halbhoher Angriff: Dynamischer Spinnweb-Hochschuß
- Niedriger Angriff: Wirbelnder Spinnweb-Tiefschuß

Gegner und Gegenstände

Jeder Super-Schurke hat seine besonderen Kampftechniken und Dein Erfolg hängt davon ab, diese zu überwinden.

Batroc	Springender Seiten-Tritt
Boomerang	Explosiver Schmetter-Heber
Dr. Doom	Optische Laser-Blaster
Electro	Elektrifizierende Blitz-Bolzen-Schleuder
Robotic Gorilla	Atom-Ramme
Grey Gargoyle	Steinewerfende rechte Hand....Pass auf!
Hobgoblin	Explosiver Kürbis-Bomben Wurf
Machete	Scharfer Sichelklingen-Schlag
Eduardo Lobo	Reißender Klauen Stoß
Oddball	Stoßender Akrobaten-Granaten-Wurf
Rattan	Kru-Klopfer Stock-Schlag
Rhino	Durchbohrender Frachtzug-Stoß

Die Kontrollen der Superhelden

Commdore C64/128, Sinclair Spectrum 48K/+2/+3 Amstrad CPC 464/664/6128, MS-DOS PC

BEWEGUNG	JOYSTICK-POSITION
Sprung	Hoch
Ducken*	Runter
Nach Links gehen	Links
Nach Rechts gehen	Rechts
Sprung nach Links**	Links-Hoch
Sprung nach Rechts**	Rechts-Hoch
Drehung	Links-Runter/Rechts-Runter
Hoher Angriff	Feuer + Hoch/Links-Hoch/Rechts-Hoch
Halbhoher Angriff	Feuer + Links/Rechts
Niedriger Angriff	Feuer + Runter/Links-Runter/Rechts-Runter

* Die Figur bleibt geduckt, bis der Joystick nach oben gedrückt wird.
** Wenn Spider-Man einen Vorwärtssprung macht, klebt er an der Wand, wenn Du im Sprung den Joystick nach oben drückst. Er bleibt dort, bis Du die Joystick-Funktion <RUNTER> drückst.

MS-DOS PC Tastatur

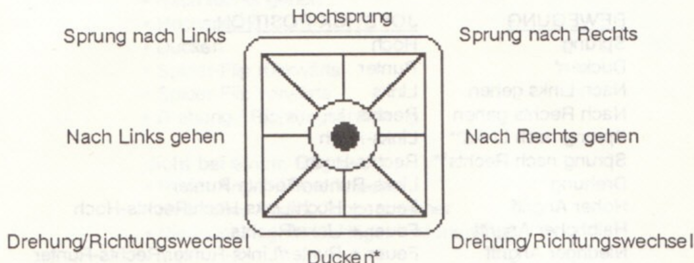
Das Tastatur-Interface arbeitet genau wie ein Joystick. Die Tasten des numerischen Zehner-Blocks geben die acht Joystick-Funktionen wieder. Die CTRL-Taste (CONTROL, auf deutschen Tastaturen auch Strg) entspricht dem Feuerknopt.

BEWEGUNG	JOYSTICK-POSITION
Sprung	8
Ducken*	2
Nach Links gehen	4
Nach Rechts gehen	6
Sprung nach Links**	7
Sprung nach Rechts**	9
Hoher Angriff	Ctrl 9 oder Ctrl 7
Halbhoher Angriff	Ctrl 6 oder Ctrl 4
Niedriger Angriff	Ctrl 3 oder Ctrl 1
Pause	P
Sound AN/AUS	S
Quit	ESCAPE

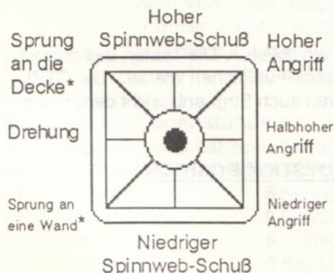
Die Kontrollen der Superhelden

Amiga/Atari ST

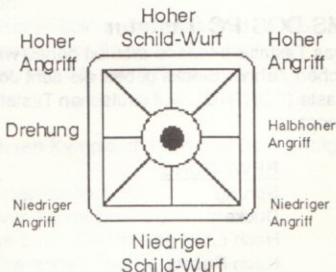
Normale Joystick Funktionen (ohne Feuerknopf)



Spider-Man's Kampftechniken (Feuerknopf gedrückt)



Capt.America's Kampftechniken (Feuerknopf)



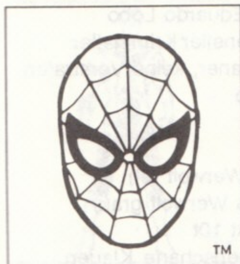
** Die Figuren bleiben in der Haltung, bis der Joystick wieder in die Mitte gesetzt wird.*

P - Pause S - Sound AN/AUS

Erweiterte Bewegungen der Super-Helden (ohne Feuerknopf)

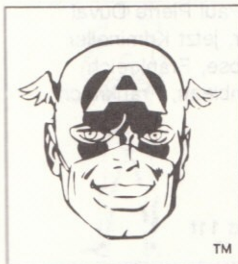
Hoch	Sprung	**Links**	Langsamer laufen
Runter	Salto	**Rechts**	Schneller laufen

Spider Man



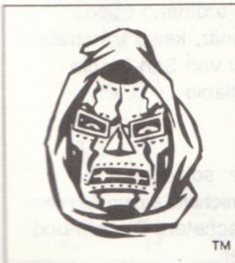
Wirklicher Name: Peter Parker
Tätigkeit: Freiberuflicher Photograph
Nationalität: U.S.-Bürger, keine Vorstrafen
Geburtsort: New York City
Größe: 5' 10"
Gewicht: 165 lbs
Augen: braun
Haare: braun
Stärke-Grad: Hebt 10t
Waffen: Spinnweb-Werfer an den Handgelenken

Captain America



Wirklicher Name: Steve Rogers
Tätigkeit: Freiberuflicher Artist, Kriminologe
Nationalität: U.S.-Bürger, keine Vorstrafen
Geburtsort: New York City
Größe: 6' 3"
Gewicht: 240 lbs
Augen: blau
Haare: blond
Stärke-Grad: Drückt mehr als 600 lbs
Waffen: Unzerstörbarer, undurchdringlicher Adamantium-Schild

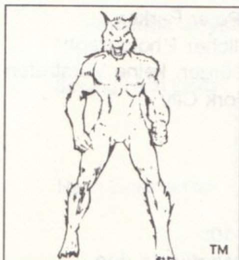
Dr. Doom



Wirklicher Name: Victor von Doom
Tätigkeit: Monarch
Nationalität: König von Latveria
Geburtsort: Zigeunerlager bei Doomstadt
Größe: 6' 2" (mit Rüstung 6' 7")
Gewicht: 225 lbs (mit Rüstung 415 lbs)
Augen: braun
Haare: braun
Stärke-Grad: Hebt etwa 2t
Waffen: Rüstung mit eingebauten Waffen

Biographien

Eduardo Lobo



Wirklicher Name: Eduardo Lobo
Tätigkeit: Professioneller Krimineller
Nationalität: Mexikaner, keine Vorstrafen
Geburtsort: Mexiko
Größe: 6' 2"
Gewicht: 200 lbs
Augen: braun (als Werwolf rot)
Haare: schwarz (als Werwolf grau)
Stärke-Grad: Drückt 10t
Waffen: Rasierklingenscharfe Klauen

Grey Gargoyle



Wirklicher Name: Paul Pierre Duval
Tätigkeit: Chemiker, jetzt Krimineller
Nationalität: Franzose, Frankreich
Geburtsort: Fontainbleau, Frankreich
Größe: 5' 11"
Gewicht: 175 lbs
Augen: blau
Haare: braun
Stärke-Grad: Drückt 11t

Machete



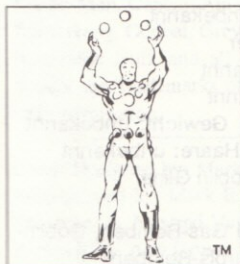
Wirklicher Name: Ferdinand Lopez
Tätigkeit: Revolutionär, keine Vorstrafen
Nationalität: Bürger von San Diablo
Geburtsort: San Diablo
Größe: 6' 2"
Gewicht: 200 lbs
Augen: blau **Haare:** schwarz
Stärke-Grad: Entsprechend einem Athleten
Waffen: zwei 3ft-Macheten, Sicheln und Wurfmesser

Boomerang



Wirklicher Name: Fred Myers
Tätigkeit: Ex-Baseballer, jetzt Killer
Nationalität: U.S.-Bürger, vorbestraft
Geburtsort: Alice Springs, N. Australien
Größe: 5' 11"
Gewicht: 175 lbs
Augen: braun
Haare: braun
Stärke-Grad: Entsprechend seinem Alter
Waffen: Speziell ausgerüstete Boomerangs

Oddball



Wirklicher Name: Elton Healey
Tätigkeit: Kriminell gewordener Spieler
Nationalität: U.S.-Bürger, vorbestraft
Geburtsort: Reno, Nevada
Größe: 5' 11"
Gewicht: 195 lbs
Augen: grün **Haare:** schwarz
Stärke-Grad: Enstprechend einem Athleten
Waffen: Explodierende Kugeln, Feuerkugeln, Eiskugeln und vervielfältigende Kugeln

Rattan



Wirklicher Name: Bud Cable
Tätigkeit: CIA-Agent, jetzt Söldner
Nationalität: U.S.-Bürger, vorbestraft
Geburtsort: Mt. Pleasant, Pennsylvannia
Größe: 6'
Gewicht: 195 lbs
Augen: braun **Haare:** schwarz
Stärke-Grad: Entsprechend seinem Alter
Waffen: Escrima (Orientalische Kampf-Stäbe)

Biographien

Electro



Wirklicher Name: Maxwell Dillon
Tätigkeit: Ehemaliger Störungssucher von Con Ed
Nationalität: U.S.-Bürger, vorbestraft
Geburtsort: Endicott, New York
Größe: 5' 1"
Gewicht: 165 lbs
Augen: blau **Haare:** rot-braun
Stärke-Grad: Entsprechend seinem Alter
Waffen: Blitz-Bolzen aus seinem Finger spitzen

Hobgoblin



Wirklicher Name: unbekannt
Tätigkeit: Krimineller
Nationalität: unbekannt
Geburtsort: unbekannt
Größe: unbekannt **Gewicht:** unbekannt
Augen: unbekannt **Haare:** unbekannt
Transportmittel: Goblin Glider
Stärke: Drückt 10t
Waffen: Rauch- und Gas-Bomben, Goblin-Granaten, Kürbis-Bomben

Rhino



Wirklicher Name: unbekannt
Tätigkeit: Krimineller
Nationalität: U.S.-Bürger, vorbestraft
Geburtsort: unbekannt
Größe: 6' 5"
Gewicht: 710 lbs
Augen: schwarz **Haare:** braun
Stärke-Grad: Drückt fast 80t
Waffen: Nahezu unzerstörbare künstliche Nashorn-Leder-Uniform

Batroc



Wirklicher Name: Georges Batroc
Tätigkeit: Söldner
Nationalität: Franzose, vorbestraft
Geburtsort: Marseilles, Frankreich
Größe: 6"
Gewicht: 225 lbs
Augen: braun
Haare: schwarz
Stärke-Grad: Entsprechend einem Athleten
Waffen: keine

Game Designed by: Mark E. Seremet
Programmed by: Mark E.Seremet, Thomas J Holmes, Andrew L. Miller
Spectrum & Amstrad Versions Programmed by: Bedrock
Artwork by: Ann Gruss, Jim Boyd, Jane Yeager
Spectrum & Amstrad Graphics by: Kevin Ayre
Original Music Composed by: Ad. Lib Inc.
Manual by: F.J. Lennon, Mike Harrison and Gary T. Almes
UK, German, French and Itailian
Manual Designed and Typeset by: Antony J. Bond, Empire Software, UK
